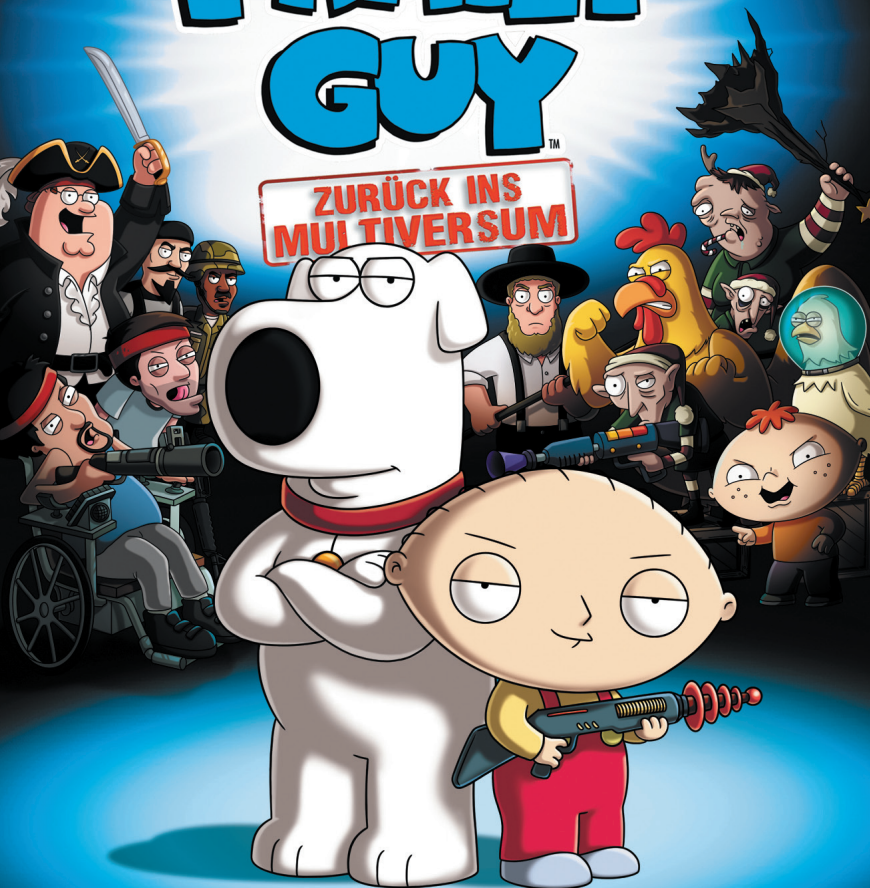


# FAMILY GUY™

ZURÜCK INS  
MULTIVERSUM



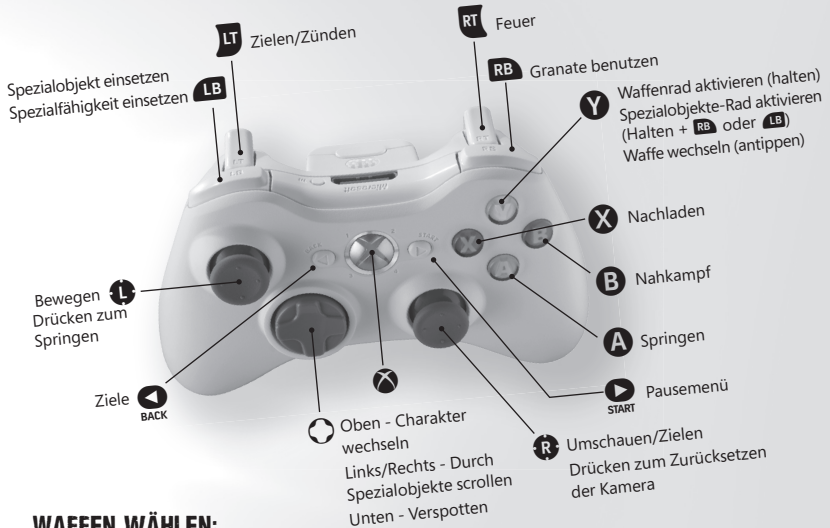


**WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. **[www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)**.

### **Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

# STEUERUNG

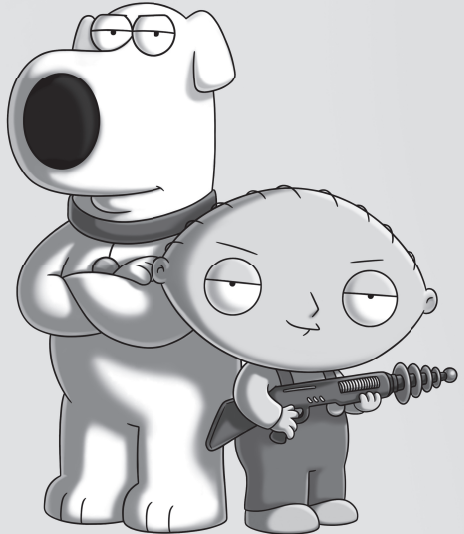


## WAFFEN WÄHLEN:

Halte die Y-Taste, um das Waffenrad zu aktivieren. Bewege dann den linken Stick in die Richtung der Waffe, die du wählen möchtest. Lass die Y-Taste los, um die Waffe auszuwählen.

## SPEZIALOBJEKTE WÄHLEN:

Halte die Y-Taste und dann den rechten oder linken Bumper, um das Spezialobjekte-Rad zu aktivieren. Bewege dann den linken Stick in die Richtung des Spezialobjekts, das du wählen möchtest. Lass die Y-Taste los, um das Objekt auszuwählen.



# HAUPTMENÜ

Wähle zwischen **Story-Modus**, **Mehrspieler**, **Herausforderungen**, **Optionen**, **Laden** und **Bonusmaterial**.

## STORY-MODUS

Spiele im Story-Modus als Einzelspieler oder im Koop-Modus. Da kannst deine aktuellste Kampagne fortsetzen oder eine neue starten.

## MEHRSPIELER

Bis zu 4 Spieler können auf 8 Karten in verschiedenen Koop- und Wettkampfmodi mit- und gegeneinander spielen.

**Deathmatch** - Bilde ein Team oder stürz dich in eine Schlacht "Jeder Gegen Jeden" mit deinen Lieblingscharakteren.

**Fang den eingeeilten Gehörlosen** - Teams treten in dieser einzigartigen Variante eines klassischen Capture the Flag-Spiels gegeneinander an, um den eingeeilten Gehörlosen einzufangen und seine Flagge zu ihrer Basis zurückzubringen.

**Multiversum-Wahnsinn** - Spiele allein oder im Team mit Freunden und stell dich einer stetig wachsenden Horde Gegner aus dem Multiversum.

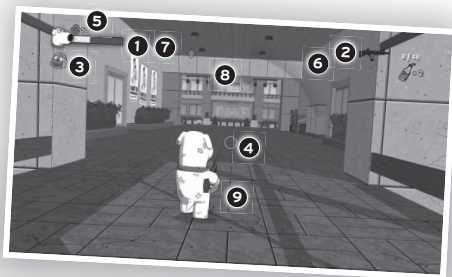
**INFILTRATION!** - Schalte gegnerische Kommandanten aus, stiehl Piratengold und nimm Kontrollpunkte ein, bevor das andere Team es schafft.

## HERAUSFORDERUNGEN

Erlebe Koop-Herausforderungen mit anderen Spielern auf einem geteilten Bildschirm. Durch das Abschließen von Herausforderungen kannst du Sterne verdienen: Je höher die Schwierigkeit, desto mehr Sterne erhältst du. Wenn du genug Sterne verdienst, kannst du alle spielbaren Charaktere freischalten!

**ALS** er erfährt, dass er durch Stewies Hand gestorben ist, erschafft Bertram eine eigene Multiversumsfernbedienung und kehrt aus einem Alternativuniversum zurück. Bertram enthüllt, dass er die Fernbedienung einsetzt, um eine multi-dimensionale Armee aufzustellen, mit der er Quahog - und letztendlich auch das Universum, in dem er nicht mehr existiert - zerstören will. Als Brian und Stewie von Bertrams fiesem Plan erfahren, erkennen sie, dass es nur einen Weg gibt, ihn aufzuhalten: Sie müssen zurückkehren - zurück ins Multiversum!

1. **Gesundheit:** Zeigt deine aktuelle Gesundheit an.
2. **Munition/Granaten:** Zeigt die gewählte Waffe samt Munition an sowie die Zahl der Granaten, die du hast.
3. **Spezialfähigkeit oder -objekt:** Zeigt das gewählte Objekt bzw. die Fähigkeit an.
4. **Fadenkreuz:** Zeigt dir an, wohin du zielst. Das Fadenkreuz gibt an, wie präzise die aktuell gewählte Waffe ist, und ändert seine Größe, wenn du dich bewegst oder schnellfeuerst.
5. **Geld:** Zeigt an, wie viel Geld du gesammelt hast.
6. **Schadensanzeige:** Zeigt an, aus welcher Richtung du Schaden nimmst.
7. **Zielmarkierungen:** Aktuelle Ziele werden in der Welt durch diese Symbole markiert.
8. **Zieltext:** Alle Änderungen des Zielstatus werden hier aufgeführt.
9. **Kontext-Handlungen:** Wenn eine kontextbedingte Handlung ausgelöst werden kann, erscheint eine Nachricht auf dem Bildschirm.



# LADEN

**Auf deiner Reise durch das Multiversum kannst du Geld sammeln, mit dem du Sachen kaufen kannst, die Brian und Stewie helfen. Du kannst Folgendes kaufen:**

**Kostüme** - Schalte zusätzliche Kostüme für Brian und Stewie frei, die an klassische Family Guy-Momente angelehnt sind und im gesamten Spiel eingesetzt werden können.

**Waffen und Spezialobjekte** - Schalte neue Waffen für Brian und Stewie frei, die du im Story-Modus einsetzen kannst, und füll deine Spezialobjekte auf.

**Attribute** - Verbessere Brians und Stewies Fähigkeiten, um gegen Bertrams Streitkräfte effektiver zu sein.

**Extra-Charaktere** - Schalte zusätzliche spielbare Charaktere für den Mehrspieler-Modus frei.

**Mehrspieler-Karten** - Schalte zusätzliche Karten für den Mehrspieler-Modus frei.

**Mehrspieler-Kostüme** - Schalte Kostüme für alle Mehrspieler-Charaktere frei, die an klassische Family Guy-Momente angelehnt sind.

## OPTIONEN

In diesem Menü kannst du Bildschirmeinstellungen, Steuerungsoptionen sowie Bild-/Toneinstellungen ändern und Cheatcodes eingeben. Du kannst außerdem die Credits des Spiels einsehen.

# SPIEL-TIPPS

**Zielen** - Wenn du aus der Hüftefeuerst, ohne zu zielen, kann dein Charakter sich normal bewegen, dafür ist die Präzision der Waffe eingeschränkt. Wenn du zielst, indem du den linken Schalter hältst, zoomt die Kamera herein und die Präzision wird gesteigert, darunter leidet jedoch das Bewegungstempo.

**Charaktere wechseln (Story-Modus)** - Wähle zwischen Brian und Stewie, indem du die Oben-Taste drückst oder eine Waffe aus dem Waffenrad wählst, damit der entsprechende Charakter auf den Bildschirm springt.

**Geld** - Du erhältst jedes Mal Geld, wenn ein Gegner neutralisiert wird. Gewöhnliche Gegner bringen eine kleine Summe, während größere Gegner mehr einbringen. Einige Gegner lassen zusätzlich Geld fallen, das du aufheben kannst. Geld ist außerdem überall in Levels versteckt. Sammle genug Geld, um Verbesserungen, Kostüme und andere Sachen freizuschalten!

**Gesundheit** - Wenn Brian und Stewie getroffen werden, erleiden sie Schaden. In jedem Level findest du jedoch Gesundheits-Pickups, die gelegentlich auch von Gegnern fallengelassen werden. Einige Gesundheitsboni geben direkt einen Gesundheitsschub, während andere zur späteren Verwendung als Spezialobjekte gespeichert werden können.

**Munition** - Du musst ab und zu Munition einsammeln, um Fernkampfwaffen benutzen zu können.

**Spezialfähigkeiten** - Jeder Charakter hat eine Spezialfähigkeit, die genau wie ein Spezialobjekt ausgewählt werden kann. Diese Fähigkeiten helfen dir, Gegner auszuschalten oder unbeschadet zu entkommen. Sie müssen sich aufladen, bevor du sie einsetzen kannst.

**Spezialobjekte** - Überall im Multiversum wirst du verschiedene Objekte entdecken, die du im Kampf gegen Bertrams Streitkräfte einsetzen kannst. Es gibt 7 verschiedene Objekte: Joe Swanson, Riesenhuhn, Gesundheitspaket, Brechmittel, Wabbel-wackelarmiger Windhosenkamerad, Schachtel-Rupert und Kabumm-Bär.

# KUNDENDIENST

Bitte besuchen Sie unsere Website <http://support.activision.com> um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortsraster: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

## LIZENZVEREINBARUNG

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

### 1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumt Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

### 2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebsystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision geschickt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

### 3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.

- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde ist Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, gilt automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
- (7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405, "weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenden.

### 4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine eigene Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherheitskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherheitskopie von dem originalen Datenträger ist original. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

### 5. Gewährleistung

- (1) Um Interesse des Kunden rasch auf Mängel reagieren zu können, muss der Kunde offensichtliche und erkennbare Mängel unverzüglich - spätestens aber innerhalb von 10 Tagen - nach der Ablieferung des Programms beim Händler schriftlich geltend machen. Dasselbe gilt für Rügen wegen verborgener Mängel nach Entdeckung des Mangels. Im Falle verspäteter oder nicht ordnungsgemäßer Mängelrügen kann Activision keine Gewährleistung für die Mängel übernehmen.
- (2) Activision gewährleistet, dass das verkaufte Programm nicht mit wesentlichen Mängeln behaftet ist und sich für die vertraglich vorausgesetzte bzw. gewöhnliche Verwendung bei Einhaltung der in der Packungsbeilage enthaltenen Systemvoraussetzungen eignet. Beiden Vertragsparteien ist bewusst, dass es nach dem Stand der Technik nicht möglich ist, Softwarefehler unter allen Bedingungen auszuschließen.
- (3) Activision gewährleistet nicht, dass die Funktionen des Programms den persönlichen Anforderungen des Kunden genügen oder dass das Programm und andere Software in der vom Kunden getroffenen Auswahl zusammenarbeiten.
- (4) Sachmängelansprüche für das gekaufte Programm verjähren 24 Monate nach Ablieferung des Programms beim Kunden.
- (5) Die Gewährleistung erstreckt sich nicht auf Mängel, deren Ursache auf den Kunden, insbesondere die von ihm zur Verfügung gestellten bzw. verwendeten Geräte und Informationen, Bedienfehler, Nichtbeachtung von Sicherheitsmaßnahmen, Nachlässigkeiten des Kunden oder unsachgemäße Behandlung des Datenträgers (z.B. Verkratzen von CDs) oder auf höhere Gewalt zurückzuführen sind.

### 6. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen.
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

### 7. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluss typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

### 8. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen Verstöße vorliegen. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

### 9. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
  - (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
  - (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist das Gerichtssitz Burglenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
  - (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthalt haben in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.
- FAMILY GUY™ & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. Alle Rechte vorbehalten. Verwendet Bink Video. Copyright © 1997-2012 RAD Game Tools, Inc. "Family Guy: Zurück ins Multiversum" verwendet Havok™. © Copyright 1999-2012 Havok.com, Inc. (Lizenzgeber). Alle Rechte vorbehalten. Weitere Informationen unter [www.havok.com](http://www.havok.com). Entwickelt von Heavy Iron Studios, Inc. Heavy Iron Studios, Inc. und das dazugehörige Logo sind Warenzeichen und/oder eingetragene Warenzeichen von Heavy Iron Studios, Inc. Spiel © 2012 Activision Publishing, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision Publishing, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.